



提督の決断

戦略マニュアル



記念艦三笠 0468-22-5408 神奈川県横浜須賀市



帝督の決断・太平洋全図



AT

アッツ

SF

サンフランシスコ

LA

ロサンゼルス

MD

シナリオ4

ミッドウェイ海戦 (10月-シ)

WK

ウェーキ

HW

ハワイ

シナリオ2

真珠湾攻撃 (6月-シ)

MS

マーシャル

シナリオ5

ソロモン海戦 (12月-シ)

GK

ガダルカナル

第3

海戦 (8月-シ)

C O N T E N T S

4 シナリオ1 日米交渉決裂

6 シナリオ2 真珠湾攻撃

8 シナリオ3 珊瑚海海戦

10 シナリオ4 ミッドウェイ海戦

12 シナリオ5 ソロモン海戦

14 建造中艦船一覧

15 両軍初期国力

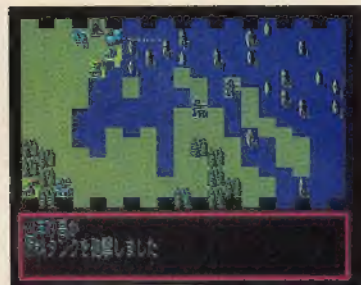
日 米 交 渉 決 裂

昭和16年7月、日本の中国侵略に対する制裁としてアメリカやオランダが日本への石油の輸出を禁止した。そして経済的に追い詰められた日本は11月、ついに対米開戦の準備を決定した……。

「日米交渉決裂」は開戦準備を始めた11月から始まる。このシナリオは連合艦隊を率いて太平洋の制海権を奪うことが目的だ。したがって勝利条件も「敵国艦船の全滅」「内陸部を除いた全ての敵基地の占領」とかなり難しくなっている。

日本が勝つためには国力の差を少しでもなくす必要がある。特に技術の振り分けは重要だ。このシナリオは最初の50ポイントの振り分け方で戦局がかなり変わってくる。ここでは大部分を航空機技術に注ぐのだ。いや、50ポイント全部を使ってしまっても構わないぞ！ 制空権なくして制海権を得ることは不可能だ。それから日本に不足がちな資源を得るため、作戦会議では資源が豊富な南方の基地制圧を提案しておくのがいいだろう。

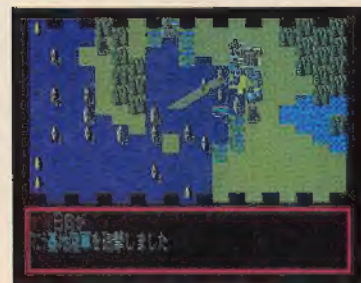
12月8日に日本が宣戦布告するが、



○敵の不意をついてサンダカン基地に上陸した



○日本軍はなんとか開戦前に爆撃機の開発に成功したぞ



○重要な拠点だけにマニラ基地の抵抗は激しい

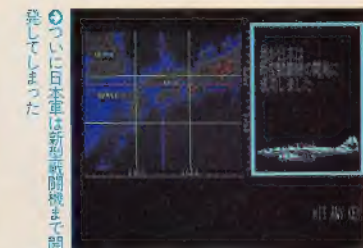


○これだけ航空技術が高ければひと安心

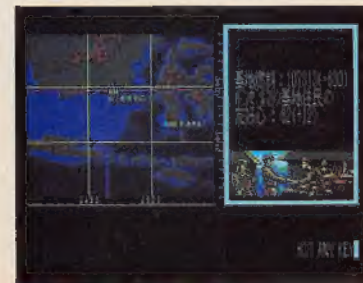
そのまえに南方方面を制圧するため攻略部隊を作って出撃だ。宣戦布告前だから卑怯だと思ふかもしれないが、敵の基地だって容赦なく味方の基地へ攻撃してくる。すでに戦争は始まっていると考えたほうがいいぞ。

作戦第1段階として、まずダバオを素通りしてサンダカン基地を奇襲して燃料の確保を目指す。また前線で艦船を修理できるようにマニラ基地も制圧することにする。艦隊が補給をしている間にドイツから技術を供与してもらうことも忘れてはいけない。うまくすれば艦隊が出撃する頃には長距離爆撃機や新型戦闘機が開発できるはずだ。この2つさえ開発できれば制空権は完全に日本のものだ。でも新型戦闘機を空母に搭載できるように空母を改造するのを忘れないように注意。サンダカンとマニラが制圧できたらバンセルマシ、ダバオ、ホンコン、ジャカルタを制圧すること。これを忘れるとせっかく制圧した基地が再び敵に制圧されてしまうかもしれないのだ。

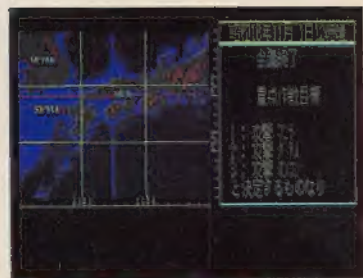
ジャカルタを占領した頃になると敵



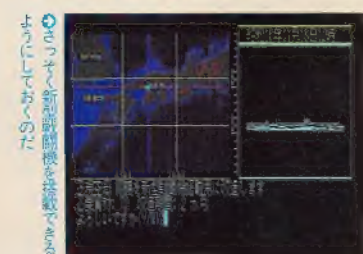
○ついに日本軍は新型戦闘機まで開発してしまった



○基地の住民とは友好的に接するのだ



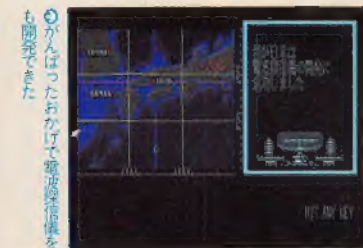
○もちろん攻撃目標は南方の資源地帯だ



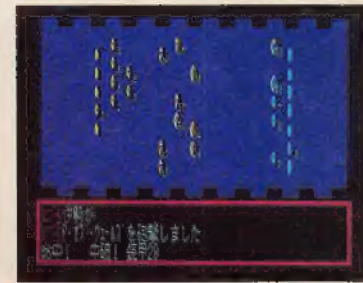
○さっさと新鋭駆逐艦を開発できるようにしておくのだ

艦隊も我が日本軍基地を攻撃してくるだろう。敵襲に備えて巡洋艦・駆逐艦を中心とした高速な艦隊を編成しておくのがポイントだと思うぞ。

そして作戦第2段階はサンダカン・ジャカルタで分断した大陸側敵基地の占領と出撃してくるであろう敵空母機動部隊の撃滅だ。自分は空母に新型戦闘機を搭載をして母港でじっくりと待ちかまえておく。そして味方基地か艦隊が敵の空母を見つけたら出撃だ。こまめに索敵しながら敵艦隊の行動を探るのだ。このときまでに電波探信儀が1隻にでも搭載されていれば完璧だ。敵空母さえ撃沈してしまえば日本軍の勝利は目前だぞ！



○がんばったおかげで電波探信儀をも開発できた



○マニラ基地近海で戦艦同士の海戦が発生した！

シナリオ 1 ● 開始時の基地データ ●

日本軍の基地航空隊の主力はサイゴン、タイナンに展開している。これは南方の資源地帯を早期に制圧するために軍を展開しているのだ。これに対

る連合軍は南方にはクアラルンプール、ジャカルタ、ポートモレスビの3基地に展開している。特にポートモレスビは強力な守備隊がいて難攻不落という

ところか。サンダカンや、バンゼルマシといった重要な基地が手薄だ。資源に乏しい日本としては、この2基地をすみやかに制圧したい。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱 産出	原油 産出	人口	工業 価値	修理 補給	耐久度 (最大)	武装度 (最大)	住民 友好	基地 兵員	基地 燃料	基地 資材	兵輸 送船	艦輸 送船	敵上 陸兵	敵兵 燃料	戦艦 機数	雷艦 機数	偵察 機数
1	ベキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	3000	10	1	3	0	0	22	18	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	5	3000	10	2	4	0	0	8	12	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	2	3000	10	2	4	0	0	13	7	2
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	5	3000	10	3	10	0	0	17	23	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	4	3000	10	1	2	0	0	22	20	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	3	3000	10	3	10	0	0	11	13	2
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	5	10	0	0	54	46	15
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	56	64	20
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	4	9000	30	6	10	0	0	35	35	12
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	5	9000	30	6	12	0	0	66	54	15
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	6	3000	10	2	4	0	0	39	31	4
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	6	3000	10	3	6	0	0	12	23	4
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	7	3	2
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	10	6000	5	1	2	0	0	164	175	0
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	25	90	6
32	バラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	50	50000	90	2	4	0	0	156	123	10
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	1	1000	5	1	2	0	0	10	5	2
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	1	1000	5	1	2	0	0	4	5	1
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	15	15000	80	4	8	0	0	84	55	10
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	25	90	0
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	54	51	10
4	ジュウケイ(内)	JK	連合国軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	155	3000	10	1	2	0	0	0	0	1
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	1	1000	5	1	2	0	0	11	32	0
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	49	1	2000	5	2	4	0	0	32	43	0
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	61	2	1000	5	1	2	0	0	16	74	0
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	53	44	9000	30	5	10	0	0	16	51	15
20	ミッドウェイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	3	9000	30	2	4	0	0	121	101	19
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	64	3	3000	10	3	6	0	0	113	115	12
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	63	11	3000	10	3	6	0	0	107	15	0
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	42	2	2000	10	3	10	0	0	5	5	5
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	53	3	3000	10	3	7	0	0	12	11	13
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	26	21	0
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	45	65	7
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	51	2	3000	10	3	6	0	0	111	118	10
29	バンゼルマシ	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	48	2	3000	10	3	10	0	0	11	13	2
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	93	51	1000	5	3	7	0	0	36	85	8
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	99	20000	100	6	12	0	0	161	208	10
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	94	69	9000	30	2	4	0	0	60	72	11
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	49	9000	30	2	4	0	0	140	480	23
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	2
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	10	3000	10	1	2	0	0	4	75	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	1	10000	60	1	2	0	0	1	1	1
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	33	5000	15	2	4	0	0	22	27	11
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	15	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	80	80000	100	5	20	0	0	91	96	22
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	95	90000	100	5	20	0	0	111	119	37

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

昭和16年12月8日から始まるこの真珠湾攻撃。勝利条件は「正規空母2隻以上の撃沈」、「戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈」、「ハワイ基地の占領」と3つあって、そのうちのどれかを満たせばいい。先にいっておくとシナリオ2以降はショートシナリオとなっているので、どれか1つの勝利条件を満たすためにすべての戦力を使えるのだ。

最初に勝利条件から作戦を検討することにしよう。まず「ハワイ基地の占領」はかなり困難だ。なぜならば敵主力艦隊が停泊しているし、こちらの艦隊にはほとんど兵員がいないからだ。そして「正規空母2隻以上撃沈」というのも、ハワイ基地に空母が停泊していないために難しいだろう。ここはやはり無難に「戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」という条件を課題にしたほうがいだろう。ちょっと時間がかかるが、手堅い作戦だけに確実だ。

日本軍の艦隊の状況から考えて作戦を考えてみよう。まず味方艦隊は無線が封止されているためお互いの情報交換ができなくなっている。したがっ



近くに空母がいる、危険だ

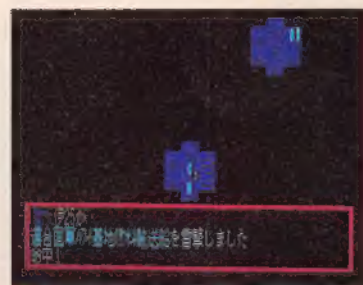
て索敵の結果が報告されないのだ。さらに他の艦隊に司令を出すこともできない。つまり自分の率いている第1艦隊のみで決着をつけなくてはならないということになる。次に第1艦隊には空母が6隻もいるが艦隊戦になったときには戦艦2隻しかまともに戦える戦力がない。あまりにも戦闘が長引くと敵の戦艦部隊が出撃してくる可能性があるので注意しておいたほうがいい。また午前0時から始まるころがポイントだ。先手を取るためには夜明けと共に攻撃をかけるのがベストなのだ。つまり魚雷を装備して出撃するのならばすぐに空撃準備を開始しなければならない。ただしハワイまで遠いので攻



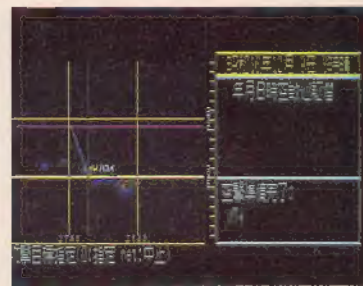
戦艦ハルゼー提督は戦死してしまった

撃ターンが短くなってしまふ。爆弾を装備するのであれば4時間で準備ができるので全速力で移動してからでも間に合う。どっちがいいとはいえないので自分の好きなほうを選ぼう。

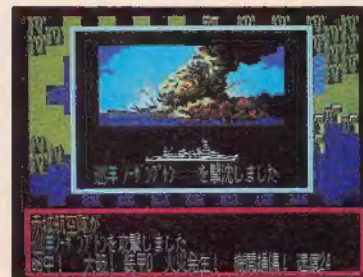
空撃が終わって攻撃隊が帰ってきたら迷わず爆弾でもかまわないから再攻撃の準備だ。1日に2回も攻撃すると艦隊の将兵がかなり疲労してしまうが仕方がないだろう。同じ場所に長くいると敵に発見されやすいので夜の間に移動してしまったほうがいいぞ。



できれば基地の輸送船を沈めて補給を絶たたい



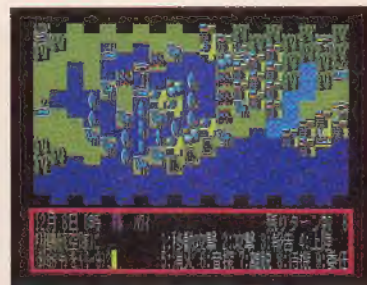
この距離なら敵に見つからないだろう



これでやっと勝利条件が達成できた!



ハワイ基地攻撃のため最初の攻撃が始まった



思ったよりも、うじゃうじゃ敵がいる……

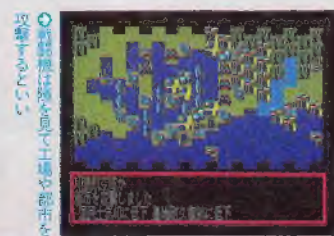
勝利条件を満たすまで何度も攻撃する

真珠湾には連合軍の主力艦隊が停泊中だ。1回の攻撃でいたい3隻くらいずつは確実に撃沈できる。勝利条件を満たすには1回の攻撃では無理なので、何度でもしつこく攻撃をかける必要がある。敵基地の航空機を撃破していれば1日2回攻撃をかけてしまえ!



何度目の攻撃だろうか、繰り返して攻撃するのが基本だ

このシナリオに限らず敵の不意をついて敵基地を攻撃した場合には、敵の艦船が停泊していることがある。こういふとき、敵は補給をしているのか数日の間、動かないことが多い。だからバラバラに攻撃するより、1隻に的を絞って確実に沈めてしまうのがいい。



戦艦機は船を見て工場や都市を攻撃するらしい

シナリオ 2 ● 開始時の基地データ ●

このシナリオの戦場となるハワイ基地には200機を越す雷爆機が配備されている。これだけの数に攻撃されるととても無事にはすまないだろう。ハワ

イ基地を攻撃するときは艦船だけでなく、余裕があれば飛行場も攻撃するべきだろう。

また勝利条件を達成した後もゲーム

を続行するのであれば、帰るまえにミッドウェイ基地とウェーキ基地を攻撃しておく、あとで展開が楽になると思われる。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱 産出	原油 産出	人口	工業 価値	修理 補給	耐久度 (最大)	武装度 (最大)	住民 友好	基地 兵員	基地 燃料	基地 資材	兵輸 送船	燃輸 送船	敵上 陸兵	敵兵 燃料	戦闘 機数	雷爆 機数	偵察 機数
1	ベキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	5	3000	10	1	2	0	0	24	19	2
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	5	3000	10	2	4	0	0	9	19	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	3	3000	10	2	4	0	0	13	9	2
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	7	3000	10	3	4	0	0	19	25	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	5	3000	10	1	2	0	0	22	23	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	8	3000	10	3	10	0	0	15	18	4
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	5	10	0	0	54	49	19
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	59	68	22
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	5	9000	30	5	10	0	0	35	35	18
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	9	9000	30	6	12	0	0	66	54	22
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	9	3000	10	2	4	0	0	56	47	8
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	6	3000	10	3	6	0	0	52	49	14
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	-	2	1000	5	1	2	0	0	37	47	2
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	12	7000	5	1	2	0	0	184	175	20
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	-	5	1000	5	1	2	0	0	36	90	6
32	バラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	5	1000	5	1	2	0	0	36	25	6
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	57	50000	90	2	4	0	0	156	152	17
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	2	1000	5	1	2	0	0	17	5	2
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	3	1000	5	1	2	0	0	14	18	4
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	18	15000	80	4	8	0	0	88	66	13
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	2	1000	5	1	2	0	0	25	112	0
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	54	51	13
4	ジュウゲイ(内)	JK	連合国軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	157	3000	10	1	2	0	0	0	0	3
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	1	1000	5	1	2	0	0	13	32	2
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	10(10)	49	1	2000	5	2	4	0	0	32	43	2
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	61	2	1000	5	1	2	0	0	17	74	0
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	53	44	9000	30	5	10	0	0	16	51	17
20	ミッドウェイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	-	5	9000	30	2	4	0	0	121	101	19
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	64	3	3000	10	3	6	0	0	122	136	15
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	63	11	3000	10	3	6	0	0	107	115	1
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	53	4	3000	10	3	6	0	0	12	11	13
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	37	4	1000	5	1	2	0	0	29	27	0
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	8	1000	5	1	2	0	0	45	65	8
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	51	3	3000	10	3	6	0	0	136	148	12
29	バンゼルマシン	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	48	2	3000	10	3	6	0	0	11	13	3
30	マッサラル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	3	1000	5	1	2	0	0	18	22	2
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	93	56	1000	5	3	6	0	0	51	98	9
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	99	20000	100	6	12	0	0	177	218	10
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	94	75	9000	30	2	4	0	0	69	82	18
35	ポートモレスビー	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	53	9000	30	2	4	0	0	158	489	28
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	2	2000	5	1	2	0	0	0	0	3
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	-	16	3000	10	1	2	0	0	14	95	16
45	ビアタ	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	-	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	1
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	-	1	10000	60	1	2	0	0	1	1	1
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	38	5000	15	2	4	0	0	22	29	11
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	17	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	87	80000	100	5	20	0	0	99	96	22
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	90000	100	5	20	0	0	151	139	32

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

珊瑚海戦

昭和17年5月、ポートモレスビーを攻略し安全な補給線を確保しようとする日本軍に対し連合軍は機動部隊を派遣した。これが史上初の空母同士の戦いとなった珊瑚海海戦だ。勝利条件は「正規空母2隻以上撃沈」だけだ。

珊瑚海付近の日本軍の艦船は正規空母2隻を中心とした17隻だ。それに対する連合軍も正規空母2隻を中心に17隻が出撃してきている。両軍の海上戦力はほぼ互角、いや日本軍のほうがわずかの差で上かもしれない。だが周囲の基地の航空機をも考えに入れると連合軍側のほうが優勢というところか。

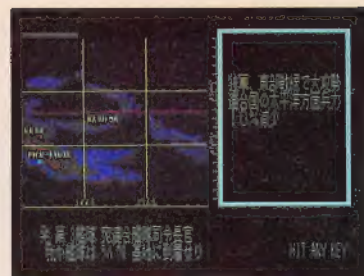
珊瑚海海戦は史実では航空機戦力の不足から被害が大きく、ポートモレスビーの攻略を断念している。このシナリオに勝利するために、基地補給で予備の航空機をすべてラエ基地とラバウル基地へ配備してしまおう。これだけの航空機を集中的に配備してしまえば、敵艦隊はどんなにがんばっても味方艦隊へ近づくころにはボロボロになっているに違いない。それから第1艦隊の対空火力が不足気味なので第2艦隊と合流させてしまうのがいいだろう。ト



③基地航空隊が勝手に敵艦隊を撃沈してくれた

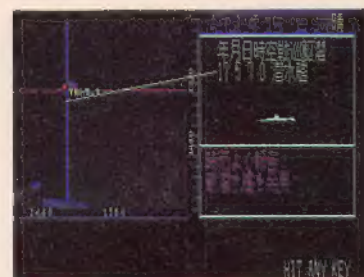
ラックへ寄港して編成をしておいてしまうのだ。これは我れながら名案だと思う。強力なポートモレスビー基地の近くで戦うよりも、増強したラエ基地付近へ敵艦隊を誘い出して戦うことになり一石二鳥だ。ただしトラック基地周辺には敵潜水艦が潜んでいるので、空母を沈められないように注意。ここで沈められても勝てないことはないが、勝利条件を満たした後もプレイする場合に影響してしまう。もし潜水艦の攻撃で損傷してしまったらトラックで修理だ。あわてなくても敵は逃げない。

この作戦の最大の問題はラエ基地の住民友好度が、めちゃくちゃ低いことだ。できれば第4艦隊を派遣して少し



④なんだからよくわからないけど、らっきい〜

でも住民友好度を上げておいたほうがいい。ゲリラ活動がおこって基地が壊滅させられては、配備した航空機がもったいない。順調にいけば第1艦隊がなにもなくても潜水艦と基地航空隊だけで勝利条件は達成できるぞ！



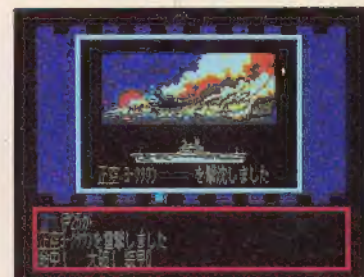
⑤トラック基地近海は敵潜水艦が潜んでいる！



⑥寄港するまえに潜水艦を退治しなくては



⑦またまた基地から攻撃をしてくれている



⑧潜水艦はかなり役に立つようだぞ

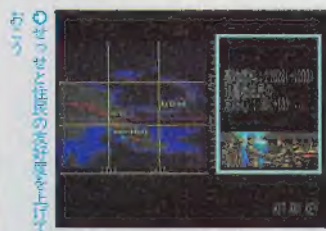
最前線の基地へ航空機をすべて送りこむ

このシナリオの戦場となる珊瑚海の周辺には敵味方の基地がひしめきあっている。こういう場所に踏みこむときは注意しないと、敵基地の航空隊に攻撃をされてしまう。敵艦隊と戦うまえにこちらの戦力を減らされてしまう。だが逆にいえば敵も踏みこんでくると

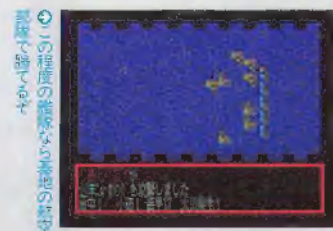
きに被害を受けるはず。艦隊同士で戦うまえに少しでも敵艦隊の戦力を減らしてしまうため、航空機を大量に前線基地へ配備してしまうのだ。1つの基地に最低でも雷爆機200機ぐらいはほしい。だいたい雷爆機が400機いれば小規模な艦隊なら全滅させてくれるだ

ろう。付近での戦闘が終わったら他の基地へ再配備することもできるのだから後方の基地からかき集めてもいい。

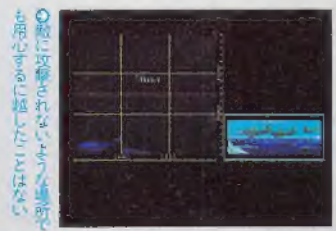
このように狭い限られた場所で戦うときは、航空機をどれだけ基地へ送りこめるのかというのが勝敗のポイントとなるぞ。



⑨せつとに民の友好度を上げて



⑩この程度の艦隊なら基地の航空隊で倒せる



⑪敵に攻撃されないような場所でも用心するに越したことはない

シナリオ 3 ● 開始時の基地データ ●

日本軍の南方攻略が順調に進んでいるため、連合軍の基地は日か所だけになっている。日本の国力も充実し、その勢いはとどまるところを知らないか

のようだ。そして連合軍の最後の砦ともいべきポートモレスビも風前の灯火^{ともし}というところ。だがこの方面には正規空母は2隻しか展開していないので

ちょっとでも油断をすれば痛手を被る^{こわ}かもしれない。データを見ればわかるようにポートモレスビには雷爆機は200機以上も配備されているのだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱 産出	原油 産出	人口	工業 価値	修理 補給	耐久度 (最大)	武装度 (最大)	住民 友好	基地 兵員	基地 燃料	基地 資材	兵輸 送船	燃料 送船	敵上 陸兵	敵兵 燃料	戦艦 機数	雷爆 機数	偵察 機数
1	ベキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	6	3000	10	1	2	0	0	11	11	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	6	3000	10	2	4	0	0	8	9	2
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	1	3000	10	2	4	0	0	3	4	1
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	10	3000	10	3	4	0	0	7	8	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	12	3000	10	1	2	0	0	5	5	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	13	3000	10	3	10	0	0	16	19	5
8	サモボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	5	10	0	0	29	31	7
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	6	12	0	0	37	35	12
10	ヨコスカ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	7	9000	30	5	10	0	0	21	17	10
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	8	9000	30	6	12	0	0	48	56	20
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	5	5	1
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	51	3	2000	5	2	4	0	0	12	18	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	27	3000	10	2	4	0	0	59	41	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	16	3000	10	3	6	0	0	22	19	9
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	10	1000	5	1	2	0	0	27	32	11
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	39	11	1000	5	1	2	0	0	13	12	6
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	2	1000	5	1	2	0	0	24	35	7
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	47	6	9000	30	5	10	0	0	42	49	7
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	10	3	6	0	0	5	6	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	7	3000	10	3	6	0	0	12	10	3
23	サダガン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	58	5	2000	10	3	10	0	0	5	5	1
24	ダバオ	DB		7	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	10	3	6	0	0	32	21	9
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	31	47	9
26	グアム	GM		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	63	5	1000	5	1	2	0	0	41	37	7
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	4	1000	5	1	2	0	0	27	10	2
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	8	3000	10	3	6	0	0	28	25	6
29	バンゼルマシ	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	10	3	6	0	0	15	11	3
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	7	1000	5	1	2	0	0	5	6	3
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	7	21	1000	5	3	6	0	0	35	43	15
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	5	1000	5	1	2	0	0	22	25	6
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	6	27	9000	30	2	4	0	0	57	50	9
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	12	5000	90	2	4	0	0	51	47	12
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	2	1000	5	1	2	0	0	1	5	1
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	2	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	1	1000	5	1	2	0	0	8	11	4
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	25	15000	80	4	8	0	0	76	81	12
41	テニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	4	1000	5	1	2	0	0	22	14	4
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	2	1000	5	1	2	0	0	6	5	3
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	2	3000	10	1	2	0	0	27	7	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	1000	5	1	2	0	0	5	4	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	5	10000	60	1	2	0	0	38	42	11
4	ジュウケイ(内)	JK	連合軍	1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	69	17	3000	10	1	2	0	0	7	9	2
20	ミッドウェイ	MD		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	19	9000	30	2	4	0	0	155	101	19
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	63	20000	100	6	12	0	0	198	242	32
35	ポートモレスビ	PM		0	1	5	12	修補	20(20)	20(20)	98	54	9000	30	2	4	0	0	114	100	15
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	21	3000	10	1	2	0	0	75	101	19
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	43	5000	15	2	4	0	0	45	61	1
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	55	3000	10	1	2	0	0	1	0	1
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	98	80000	100	5	20	0	0	121	125	26
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	99	90000	100	5	20	0	0	165	145	30

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

昭和17年6月の太平洋戦争のターニングポイントとなったミッドウェイ海戦のシナリオだ。この海戦での勝利条件は「正規空母2隻以上撃沈」、「正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」、「ミッドウェイ島の占領」の3つのうちどれかを達成することだ。

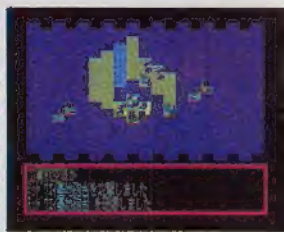
この海戦は史実では、①戦力を分散させすぎた、②索敵機の発進が遅れた、③攻撃準備にもたつきがあった、などから日本海軍は主力空母4隻を失うという大敗を喫している。ゲームでも戦力が分散しているために、敵空母機動部隊に各個撃破されかねない。またミッドウェイの近くには味方基地が存在していないので、基地航空隊の支援は期待できない。また味方艦隊には戦闘のできないような貧弱な輸送部隊があるので注意が必要だと思われる。特に気をつけなくてはならないのは、駆逐艦部隊の第8艦隊と第9艦隊だ。艦隊に命令を出す画面には、スクロールさせないと表示されないから見落としがちだぞ。無抵抗で沈められてしまうよりウェーキに寄港させるのだ。

このシナリオの3つの勝利条件は、どれも同じくらいの難易度だ。「ミッドウェイ島の占領」は、ちょっとほかの2つよりも時間がかかるかもしれない。とりあえず基本的な作戦は輸送部隊を1度ウェーキ基地へ避難のために寄港させること。ミッドウェイ島への上陸は敵艦隊を葬った後からでも遅くはない

上陸部隊のために砲台を攻撃

ミッドウェイ攻略部隊は兵員が少なく、かろうじて勝てるかなという程度しかない。だから基地の砲台や航空機は当然ながら上陸部隊の脅威となるだろう。特に航空機は味方の戦艦部隊にとっても邪魔になる。ここは第1艦隊からミッドウェイ基地攻撃のために1回だけ攻撃隊を出すのだ。1回で破壊して敵空母の出現に備えよう。

①まずは砲台だけを集中攻撃しておくのだ



からだ。また正規空母の数が足りないというのであれば、アッツ基地攻略のため北上中の機動部隊をミッドウェイ基地攻撃のために反転させてもいい。アッツ基地なんていつでも占領することができるからだ。

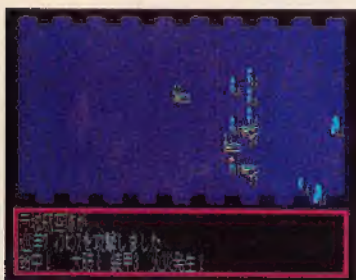
そして第1艦隊は動かすに、第2艦隊の戦艦部隊と、第7艦隊の潜水艦部隊を前進させて敵空母の位置を探るのだ。第1艦隊は敵空母を発見したらすぐに攻撃できるようにしておく。その間にミッドウェイ島に航空機で攻撃をかけておくと、なおよろしい。おそらく敵空母は戦艦部隊を攻撃している間に艦載機がかなり減ってくるはず。第1艦隊はそのタイミングを見はからい、全力で攻撃をかけよう。少しずつでもいいから確実に敵の航空戦力をはぎ取っていくのだ。なにしろ航空戦力さえなくなってしまうと、艦隊戦では戦艦・巡洋艦の数で圧倒的に日本軍に有利だからだ。それに空母さえ沈めて



②索敵している敵潜水艦を沈めないと危険だ

しまえばウェーキ基地へ避難させていたミッドウェイ占領部隊を出港させても大丈夫だ。敵母港の隣にあるミッドウェイ基地を占領すれば、敵艦隊の行動はこちらに筒抜けになるだろう。

また、連合軍は所有している艦船の大部分を出撃させているはず。ここで一気に壊滅させてしまえば、このシナリオの勝利条件達成後にプレイ続行する場合に有利だ。特にこのシナリオは日本軍にあまり被害のないまま大部分の基地を占領しているからかんたんだ。



③満ちがけに巡洋艦を攻撃しちゃえ



④敵空母を集中攻撃してなんとか撃沈

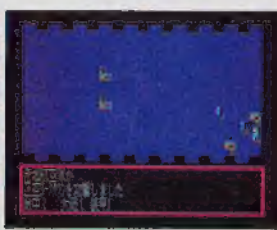
敵空母からの反撃に注意

敵艦隊が攻撃隊を出すまえに、朝8時にこちら側から先制攻撃をかけるのは当然のこと。そのときの攻撃で敵空母を沈めてしまえば問題ない。だが、このミッドウェイ海戦のように、敵空母部隊が複数にわかれて行動している場合は他の空母からの攻撃を受ける危険性がある。攻撃隊を出した直後なので直掩(ちょくえん)の戦闘機もない。このときに攻撃されてしまうと、最悪の場合は機動部隊が壊滅してしま

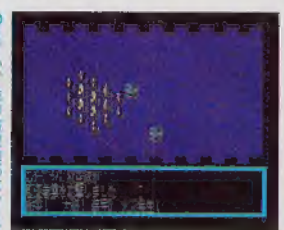
うという可能性がある。このような事態が起こらないように常に空母を中心とした隊形を組んでおこう。巡洋艦や駆逐艦を盾にしても空母を守るのだ。

艦隊が砲撃をしたり、攻撃を受けてしまうと隊形が崩れてしまう。隊形が崩れたらすぐに隊形を組み直すことを忘れてはならない。また、艦隊を編成するときに対空能力の高い艦船を選んで機動部隊の護衛にしようというのも予防策の1つだ。

⑤敵機動部隊の1つを攻撃。もうすぐ沈めることができる



⑥まず、他の敵機動部隊から攻撃されてしまったら



データをみていくとわかるが、珊瑚
海海戦のときと比べて、ミッドウェイ
基地の索敵能力や地上兵力が強化され
ている。ただミッドウェイ基地の航

空兵力はそれほど強力ではないようだ。
ハワイ基地は強力なので敵艦隊を壊滅
させてもハワイ基地近辺までは追撃し
ないほうが良いだろう。

また、日本軍の航空部隊はというと
大部分が南方の基地へ展開中だ。これ
はミッドウェイ基地を占領した後に南
方を制圧することを考えてのことだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱 産出	原油 産出	人口	工業 価値	修理 網給	耐久度 (最大)	武装度 (最大)	住民 友好	基地 兵員	基地 燃料	基地 資材	兵輸 送船	燃料 送船	敵兵 陸兵	敵兵 燃料	戦闘 機数	爆撃 機数	偵察 機数
	ベキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	0(0)	67	5	3000	0	1	2	0	0	9	9	
2	ダイレン	DR		0		3	1	補給	30(30)	0(0)	75	5	3000	0	2	4	0	0	8	7	2
3	ノウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	0(0)	78	1	3000	0	2	4	0	0	3	0	
4	ジュウケイ(内)	JK		1	0	4	2	不可	10(10)	0(0)	3	5	3000	0	1	2	0	0	1	9	
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	0(0)	29	4	3000	0	3	4	0	0	4	2	1
6	ナンキン(内)	NK		1		0	4	不可	10(10)	0(0)	8	2	3000	0	1	2	0	0	5	5	
7	シャンハイ	SH		1		0	5	修補	20(20)	0(0)	32	6	3000	0	3	0	0	0	9	10	3
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	5	0	0	0	27	31	6
9	クレ	KR		0	0	8		修補	99(99)	99(99)	99	6	9000	30	6	2	0	0	30	33	6
10	ヨウスカ	YK		0	0	5		修補	99(99)	99(99)	99	14	9000	30	5	0	0	0	20	7	9
	トウキョウ	TK		0	0	0	4	補給	99(99)	99(99)	99	18	9000	30	6	2	0	0	31	56	8
12	ハノイ	HN		0		3	1	補給	10(10)	0(10)	37	1	000	5	1	2	0	0	5	5	
13	トンキン	HK		0	0	4	4	補給	10(0)	20(20)	5	3	2000	5	2	4	0	0	12	8	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	27	3000	0	2	4	0	0	59	41	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	12	3000	0	3	6	0	0	20	17	8
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	0(0)	—	16	000	5	1	2	0	0	35	37	2
17	バンコク	BK			0	4	2	補給	10(0)	0(0)	39	2	000	5	1	2	0	0	2	3	
18	サイロン	SG			0	5	3	修補	10(0)	0(0)	53	2	000	5	1	2	0	0	20	35	4
19	マラ	MR		4		6	12	修補	30(30)	40(40)	47	8	9000	30	5	0	0	0	49	52	7
21	クアラルンプール	KP		5		4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	0	3	6	0	0	5	1	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	4	3000	0	3	6	0	0	8	10	3
23	サンダカン	SD		0	0	2	1	補給	10(0)	0(10)	58	5	2000	0	3	0	0	0	5	5	
24	ダハオ	DB		7	0	3		補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	0	3	6	0	0	32	21	8
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	0(10)	—	5	000	5	1	2	0	0	45	52	9
26	グアム	GM		0	0		1	補給	10(0)	10(10)	63	8	000	5	1	2	0	0	25	37	5
27	ウエーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(0)	0(10)	—	8	000	5	1	2	0	0	27	19	5
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	3	3000	0	3	6	0	0	8	5	
29	バンセルマシン	BM		7	0	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	0	3	6	0	0	11	21	
30	マッカサル	MK		0	0		1	補給	10(10)	0(10)	50	7	000	5	1	2	0	0	5	6	3
31	ソロン	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	0(10)	7	22	000	5	3	6	0	0	45	49	8
32	パラオ	PR		0	0		1	補給	10(0)	0(10)	88	8	000	5	1	2	0	0	32	29	6
34	ラエ	LE		0		4	12	補給	20(20)	20(20)	6	33	9000	30	2	4	0	0	63	70	9
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	12	50000	90	2	4	0	0	31	27	2
37	エトロフ	ET		0	0		1	補給	10(10)	0(10)	92	2	000	5	1	2	0	0	1	5	
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	0(0)	80	5	000	5	1	2	0	0	16	11	4
40	トラック	TR		0	0		1	修補	40(40)	40(40)	74	47	5000	80	4	8	0	0	99	101	2
41	テューアン	TA		0	0	0	0	補給	10(0)	0(0)	—	4	000	5	1	2	0	0	5	14	3
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	0(0)	—	2	000	5	1	2	0	0	1	1	
43	マーシャル	MS		0	0		1	補給	30(30)	20(20)		2	3000	0	1	2	0	0	27	7	6
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	0(0)	—	1	000	5	1	2	0	0	5	4	2
46	ラハウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)		8	0000	60		2	0	0	40	43	
20	ミッドウェイ	MD	連合国軍	0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	24	9000	30	2	4	0	0	155	101	4
33	ハワイ	HW		0	0	0	2	修補	99(99)	99(99)	79	79	20000	00	6	2	0	0	21	263	4
35	ポートモレスビー	PM				5	2	修補	20(20)	20(20)	98	72	9000	30	2	4	0	0	132	271	43
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	0(0)	—	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	31	3000	10	1	2	0	0	96	42	27
47	ウラジオストク	JS		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	53	5000	5	2	4	0	0	83	92	0
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3		不可	0(0)	0(0)	97	64	3000	0		2	0	0	5	4	0
49	サンフランシスコ	SF		5	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	2	80000	100	5	20	0	0	41	65	41
50	サンサルズ	SA		2	5	0	5	修補	99(99)	99(99)	99	3	90000	00	5	20	0	0	65	72	4

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をするゝとできない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

ミッドウェイ海戦に勝利した連合軍はついに反撃を開始してきた。それはまずソロモン海域への進出という形で現れた。このシナリオは両軍の総力を上げた消耗戦となったソロモン海戦がテーマになっている。勝利条件は「正規空母3隻以上撃沈」、「正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上撃沈」、「ガダルカナル基地の占領」だ。

ミッドウェイ海戦の大敗で日本軍はやや空母戦力が不足している。この海戦でも航空機が重要だというのに空母が足りないのでは、やや苦しい。少しでも案にするために、まず予備の航空機をすべて最前線の基地へ配備してしまうしかないだろう。それから出撃中の全艦隊を1度トラック基地へ寄港させて、艦隊の再編成だ。空母を集めて強力な機動部隊を編成して敵機動部隊を各個撃破していくのだ。それに敵基地には大量の航空機がいるため空母を集めないと空撃されたときに生き残ることができない。潜水艦はそのまま前進させて敵艦隊の情報を集めてもらう



トラック基地で再編成と補給が終わったら出撃だ。目標は敵機動部隊だ。基地を攻略するには兵員が少なすぎるからやむを得ない。おそらくガダルカナル基地の警戒圏内に入るまでに、潜水艦から敵艦隊の位置を知らせてくれるはずだ。敵がこちらを発見するまえに攻撃隊を発進させて空母だすでもいいから沈めてしまおう。少しでも敵の航空戦力を減らすことを最優先目標とするのだ。敵の機動部隊を撃破したら砲

のいいだろう。そしてガダルカナル基地砲撃のために砲撃部隊も作っておくところがポイント。

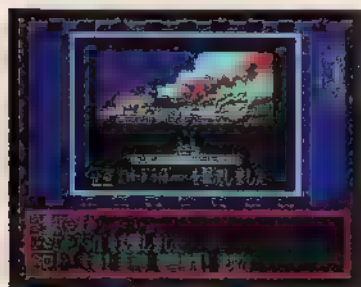
トラック基地で再編成と補給が終わったら出撃だ。目標は敵機動部隊だ。基地を攻略するには兵員が少なすぎるからやむを得ない。おそらくガダルカナル基地の警戒圏内に入るまでに、潜水艦から敵艦隊の位置を知らせてくれるはずだ。敵がこちらを発見するまえに攻撃隊を発進させて空母だすでもいいから沈めてしまおう。少しでも敵の航空戦力を減らすことを最優先目標とするのだ。敵の機動部隊を撃破したら砲



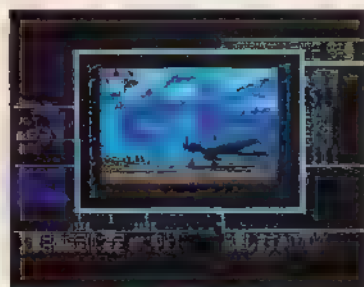
ガダルカナル基地の航空隊は砲撃部隊を何度か攻撃してだんだんと消耗してくる。違いなし。そこでタイミングを見計らって第1艦隊がガダルカナル基地近海に突入して一気に空撃をかけるのだ。



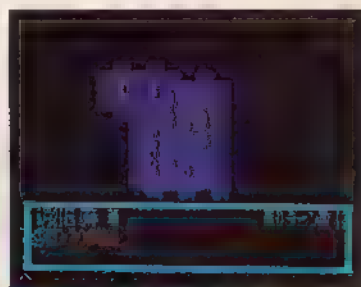
撃部隊と占領部隊を前進させる。ガダルカナル基地の航空隊は砲撃部隊を何度か攻撃してだんだんと消耗してくる。違いなし。そこでタイミングを見計らって第1艦隊がガダルカナル基地近海に突入して一気に空撃をかけるのだ。



潜水艦が発見した空母。沈めろ。沈めろ。



基地周辺に敵の機動部隊が複数存在している。敵が握っている制空権下を突破するために日本軍は2つの機動部隊を出撃させている。しかしガダルカナル基地攻略部隊は兵員がかなり少ないために、上陸するまえに艦隊が砲撃して敵基地の兵員をある程度減らす必要がある。敵基地と敵艦隊を攻撃

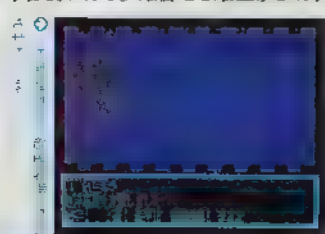
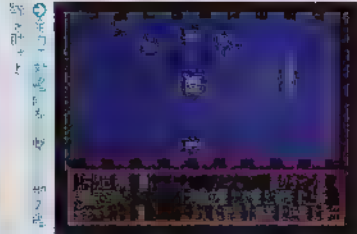


機動部隊が基地周辺に複数存在している。敵が握っている制空権下を突破するために日本軍は2つの機動部隊を出撃させている。しかしガダルカナル基地攻略部隊は兵員がかなり少ないために、上陸するまえに艦隊が砲撃して敵基地の兵員をある程度減らす必要がある。敵基地と敵艦隊を攻撃

攻略目標のガダルカナル基地には強力な航空部隊が待ちかまえている。さらに基地周辺には敵の機動部隊が複数存在している。敵が握っている制空権下を突破するために日本軍は2つの機動部隊を出撃させている。しかしガダルカナル基地攻略部隊は兵員がかなり少ないために、上陸するまえに艦隊が砲撃して敵基地の兵員をある程度減らす必要がある。敵基地と敵艦隊を攻撃

しないといけないのだ。ここでは日本軍の使用可能な艦船を総動員して戦うことが必要になってくる。商艦隊攻撃用の部隊、基地砲撃用の部隊、索敵用の部隊などを編成しておくといい。たとえ別の目的で作戦行動中の艦隊でも、お互いに協力して戦っていかないと苦戦を強いられる。日本軍の全艦隊が全力で戦っていくことがこのシナリオのポイントだぞ。

しないといけないのだ。ここでは日本軍の使用可能な艦船を総動員して戦うことが必要になってくる。商艦隊攻撃用の部隊、基地砲撃用の部隊、索敵用の部隊などを編成しておくといい。たとえ別の目的で作戦行動中の艦隊でも、お互いに協力して戦っていかないと苦戦を強いられる。日本軍の全艦隊が全力で戦っていくことがこのシナリオのポイントだぞ。



シナリオ 5 ● 開始時の基地データ ●

ミッドウェイ海戦で勝利した連合軍は圧倒的な工業力で大量の航空機を最前線の基地へ配備してきた。それに対して我が日本軍はほとんど増えていない。

いのだ。データを見ると日本は予備の航空機をすべて最前線に送りこんでやっとう角になるかどうかというもの。連合軍の残り基地は8つということ

で全力で防衛しようと、今までのシナリオに比べて格段に増強されている。このシナリオからは日本軍はだんだんと不利な設定になっていくようだ。

番号	基地名	略称	所属	鉄鉱 産出	原油 産出	人口	工業 価値	修理 補給	耐久度 (最大)	武装度 (最大)	住民 友好	基地 兵員	基地 燃料	基地 資材	兵輸 送船	燃輸 送船	敵上 陸兵	敵兵 燃料	戦闘 機数	雷爆 機数	偵察 機数
1	ベキン(内)	PK	日本軍	3	0	10	4	不可	20(20)	10(10)	67	4	3000	10	1	2	0	0	7	7	1
2	ダイレン	DR		0	1	3	1	補給	30(30)	10(10)	75	4	3000	10	2	4	0	0	8	5	1
3	ソウル	SR		0	0	4	2	補給	30(30)	10(10)	78	1	3000	10	2	4	0	0	3	0	1
4	ジュウケイ(内)	JR		1	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	31	4	3000	10	1	2	0	0	1	5	1
5	ブカン(内)	BN		10	0	4	2	不可	10(10)	10(10)	29	4	3000	10	3	4	0	0	4	1	1
6	ナンキン(内)	NK		1	1	10	4	不可	10(10)	10(10)	18	5	3000	10	1	2	0	0	4	5	1
7	シャンハイ	SH		1	1	10	5	修補	20(20)	10(10)	32	6	3000	10	3	10	0	0	9	17	3
8	サセボ	SB		0	0	7	10	修補	99(99)	99(99)	99	7	9000	3	5	10	0	0	29	31	6
9	クレ	KR		0	0	8	11	修補	99(99)	99(99)	99	13	9000	30	6	12	0	0	28	33	6
10	ヨコスガ	YK		0	0	5	11	修補	99(99)	99(99)	99	12	9000	30	5	10	0	0	26	17	9
11	トウキョウ	TK		0	0	10	14	補給	99(99)	99(99)	99	18	9000	30	6	12	0	0	21	56	18
12	ハノイ	HN		0	1	3	1	補給	10(10)	10(10)	37	1	1000	5	1	2	0	0	5	3	1
13	ホンコン	HK		0	0	4	4	補給	10(10)	20(20)	51	3	2000	5	2	4	0	0	8	18	2
14	タイペイ	TP		0	0	3	1	補給	20(20)	20(20)	76	13	3000	10	2	4	0	0	52	38	7
15	ナハ	NH		0	0	2	1	修補	30(30)	20(20)	98	8	3000	10	3	6	0	0	20	17	8
16	イオウジマ	I		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	17	1000	5	1	2	0	0	37	33	10
17	バンコク	BK		1	0	4	2	補給	10(10)	10(10)	39	7	1000	5	1	2	0	0	11	4	3
18	サイゴン	SG		1	0	5	3	修補	10(10)	10(10)	53	2	1000	5	1	2	0	0	20	35	4
19	マニラ	MR		4	1	6	12	修補	30(30)	40(40)	47	12	9000	30	5	10	0	0	49	52	13
21	クアラルンプール	KP		5	1	4	2	補給	20(20)	20(20)	36	3	3000	10	3	6	0	0	5	1	5
22	シンガポール	SP		6	0	3	6	修補	20(20)	20(20)	37	4	3000	10	3	6	0	0	10	10	3
23	サンダカン	SD		0	10	2	1	補給	10(10)	10(10)	58	4	2000	10	3	10	0	0	5	5	1
24	ダバオ	DB		7	0	2	1	補給	20(20)	20(20)	47	4	3000	10	3	6	0	0	15	21	8
25	サイパン	SN		0	0	0	0	補給	20(20)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	47	54	2
26	グアム	GM		0	0	3	1	補給	10(10)	10(10)	63	7	1000	5	1	2	0	0	21	22	5
27	ウェーキ	WK		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	10	1000	5	1	2	0	0	21	19	7
28	ジャカルタ	JT		0	5	4	2	補給	20(20)	20(20)	49	3	3000	10	3	6	0	0	8	5	1
29	バンゼルマシ	BM		7	10	2	1	補給	20(20)	20(20)	52	6	3000	10	3	6	0	0	9	21	1
30	マッカサル	MK		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	50	10	1000	5	1	2	0	0	15	11	3
31	ソロ	SO		0	7	2	1	補給	10(10)	10(10)	7	23	1000	5	3	6	0	0	55	69	15
32	パラオ	PR		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	88	8	1000	5	1	2	0	0	22	21	6
34	ラエ	LE		0	1	4	12	補給	20(20)	20(20)	5	33	9000	30	2	4	0	0	41	39	11
36	タイナン	TN		0	0	3	1	補給	30(30)	30(30)	76	11	5000	90	2	4	0	0	31	27	12
37	エトロフ	ET		0	0	1	1	補給	10(10)	10(10)	92	1	1000	5	1	2	0	0	1	1	1
38	アッツ	AT		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	1	2000	5	1	2	0	0	0	0	1
39	ヤップ	YP		0	0	2	1	補給	10(10)	10(10)	80	9	1000	5	1	2	0	0	18	9	5
40	トラック	TR		0	0	1	1	修補	40(40)	40(40)	74	69	15000	80	4	8	0	0	88	93	16
41	デニアン	TA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	9	1000	5	1	2	0	0	15	14	3
42	マーカス	MC		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	5	1000	5	1	2	0	0	6	11	2
43	マーシャル	MS		0	0	1	1	補給	30(30)	20(20)	11	6	3000	10	1	2	0	0	17	17	3
45	ビアク	BA		0	0	0	0	補給	10(10)	10(10)	—	4	1000	5	1	2	0	0	14	4	2
46	ラバウル	RA		0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	19	10000	60	1	2	0	0	40	53	11
20	ミッドウェイ	MD	連合軍	0	0	0	0	補給	20(20)	20(20)	—	34	9000	30	2	4	0	0	195	425	41
33	ハワイ	HW		0	0	10	12	修補	99(99)	99(99)	79	92	20000	100	6	12	0	0	232	293	49
35	ポートモレスビー	PM		0	1	5	12	補給	20(20)	20(20)	98	89	9000	30	2	4	0	0	192	401	47
44	ガダルカナル	GK		0	0	0	0	補給	30(30)	30(30)	—	59	3000	10	1	2	0	0	156	275	27
47	ウラジオストク	US		1	1	7	3	補給	30(30)	30(30)	96	83	5000	15	2	4	0	0	103	125	0
48	ノモンハン(内)	NM		1	1	3	1	不可	10(10)	10(10)	97	78	3000	10	1	2	0	0	56	54	5
49	サンフランシスコ	SF		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	112	80000	100	5	20	0	0	181	195	51
50	ロサンゼルス	LA		15	15	10	15	修補	99(99)	99(99)	99	113	90000	100	5	20	0	0	189	192	51

※(内)は、内陸にある基地。内陸基地では修理、補給をすることができない。また、艦隊による砲撃、上陸が行えない。

建 造 中 艦 船 一 覧

日本軍

シナリオ	年 月	艦船名
1	16.12	夕雲 (ゆうぐも)
2	17.1	大和 (やまと)
2	17.1	祥鳳 (しょうほう)
2	17.3	巻雲 (まきぐも)
3	17.5	華陽 (じゅんよう)
4	17.6	秋月 (あきづき)
4	17.8	飛鷹 (ひよう)
5	17.8	武蔵 (むさし)
5	17.9	高波 (たかなみ)

シナリオ	年 月	艦船名
5	17.9	照月 (てるづき)
6	17.12	龍鳳 (りゅうほう)
6	18.1	神鷹 (しんよう)
6	18.1	涼月 (すずつき)
6	18.1	初月 (はつづき)
6	18.3	大淀 (おおよど)
6	18.4	新月 (にいづき)
6	18.7	能代 (のしろ)
6	18.8	千歳 (ちとせ)
6	18.8	藤波 (ふじなみ)
6	18.12	朝霧 (あさしも)
6	19.1	千代田 (ちよだ)

シナリオ	年 月	艦船名
6	19.1	矢矧 (やはぎ)
6	19.3	大鳳 (たいほう)
6	19.3	秋霜 (あきしも)
6	19.3	早霜 (はやしも)
6	19.6	冬月 (ふゆづき)
7	19.8	天城 (あまぎ)
7	19.8	雪龍 (うなりゅう)
7	19.9	伊58
7	19.10	基城 (かつらぎ)
8	19.12	信濃 (しなの)

連合軍

シナリオ	年 月	艦船名
2	17.1	アイダホ
2	17.1	ニューメキシコ
2	17.1	ミシシッピ
2	17.1	ホーネット
2	17.1	インディアナポリス
2	17.1	ミネアポリス
2	17.1	ルイスビル
2	17.1	シムス
2	17.1	ホープ
2	17.1	ラルフタルボット
2	17.1	アルゴノート
2	17.1	S20
2	17.1	ガトー
2	17.1	ドルフィン
2	17.2	コロラド
2	17.2	ノースカロライナ
2	17.2	ワシントン
2	17.2	ヨークタウン
2	17.2	グインセンズ
2	17.2	クインシー
2	17.2	サン・ファン
2	17.2	ジュノー
2	17.2	ビューストン
2	17.2	スミス
2	17.2	バタソーン
2	17.2	ビューズ
2	17.2	ポーター
2	17.2	サーモン
2	17.2	ターボン
2	17.2	トリトン
2	17.3	テキサス
2	17.3	ニューヨーク
2	17.3	ワスプ
2	17.3	アトランタ
2	17.3	ボイス
2	17.3	ウォーク
2	17.3	グイン
2	17.3	ブレストン
2	17.3	ベナム
2	17.3	キャシュロット
2	17.3	グルーバー

シナリオ	年 月	艦船名
2	17.3	ノーチラス
2	17.4	ウィチタ
2	17.4	ファレンホルト
2	17.4	ラッフィ
2	17.4	レイド
2	17.4	S28
2	17.4	グラウラー
2	17.4	ピカルル
2	17.5	ウォースパイト
2	17.5	ラミリーズ
2	17.5	リベンジ
2	17.5	レゾリュション
2	17.5	ロイヤル・サブリン
2	17.5	インドミタブル
2	17.5	ビクトリアス
2	17.5	フォーミタブル
2	17.5	ハーミス
2	17.5	エグゼター
2	17.5	コーンウォール
2	17.5	ドーセットシャー
2	17.5	ヘクター
2	17.5	ダンカン
2	17.5	ワーフ
3	17.5	インディアナ
3	17.5	マサチューセッツ
3	17.6	バートン
4	17.6	サウスダコタ
4	17.7	フレッチャー
4	17.8	シェパリエ
5	17.9	アラバマ
5	17.9	プリングル
5	17.10	ド・ハーフェン
6	18.1	エセックス
6	18.1	インディペンデンス
6	18.2	アブナフ・リード
6	18.3	アイオワ
6	18.3	C V 16

シナリオ	年 月	艦船名
6	18.3	プリンスストン
6	18.3	リュース
6	18.4	C V 10
6	18.4	ペローウッド
6	18.4	バルチモア
6	18.5	ブッシュ
6	18.6	ニュージャージ
6	18.6	バンカーヒル
6	18.6	カウペンス
6	18.6	ボストン
6	18.7	モンテレー
6	18.7	ヒーアマン
6	18.7	ホール
6	18.8	キャボット
6	18.9	イントレパッド
6	18.9	ラングレイII
6	18.11	セイント・ロー
6	18.11	ジョンストン
6	18.12	C V 12
6	18.12	C V 18
6	18.12	バターン
6	18.12	クインシーII
6	18.12	サラガン
6	19.1	ガンビア・ベイ
6	19.1	サン・ジェイシント
6	19.1	モリソン
6	19.2	フランクリン
6	19.2	オマニ・ベイ
6	19.5	ウィスコンシン
6	19.5	ティコンデローガ
6	19.5	サミュエル・B・ロバート
6	19.5	ビスマルク・シー
7	19.7	アラスカ
7	19.7	ミズーリ
7	19.7	コルバウン
7	19.9	リットル
7	19.10	シャングリラ
7	19.10	ビッツバーク
8	19.11	ドレクスラー

両軍初期国力

両軍の国力一覧表を見てほしい。シナリオを選ぶときの参考に役立つと思うぞ。選ぶときのポイントは、やはり技術力というところか。技術力が低い

と満足な修理すらできないのだ。

日本軍でプレイする場合に注意しなければならないのは、シナリオ7から急に国力が落ちてしまっていること。

特にシナリオ9なんかはどう考えても勝利するのは難しそうだ。国力が先細りしていく日本とは逆に連合国はどんどん有利になっていくぞ。

日本軍初期データ

	シナリオ								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	20	20	20	20	20	20	14	12	10
砲術技術力	65	65	82	88	89	88	44	42	19
鋼材技術力	60	60	60	60	60	60	18	17	13
機関技術力	45	45	56	61	61	61	50	50	15
航空技術力	45	45	45	45	45	45	45	45	43
電気技術力	28	28	35	50	50	50	70	70	70
国民士気	50	50	98	99	69	65	31	21	17
工業力	4000	4000	5160	5240	5160	5120	2880	2820	841
燃料備蓄	450000	450000	337500	315000	230000	225000	139500	125000	45500
資材	180	180	137	128	108	106	52	66	5
予算	500	500	500	500	500	500	500	500	500
兵員	88	88	110	120	120	120	80	62	47
戦闘機	610	610	878	890	641	647	424	224	185
電爆機	400	400	580	624	464	452	328	168	108
偵察機	102	102	107	127	102	101	64	52	32
新型戦闘機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケット弾	0	0	0	0	0	0	0	0	0
長距離爆撃機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
兵員輸送船	20	20	26	26	26	26	14	13	4
燃料輸送船	60	60	77	79	77	77	43	38	13
無線	解除	封止	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除
母港基地	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ	クレ
新兵器製造可能				探	探	探	探・照	探・照	探・照
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ シンガポール	ポートモレスビー ガダルカナル ラエ	ミッドウェイ ポートモレスビー ガダルカナル	ガダルカナル ポートモレスビー ラバウル	トラック ウェーキ ポートモレスビー	テニアン サイパン グアム	ダバオ マニラ イオウジマ	ナハ トウキョウ サセボ


連合軍初期データ

	シナリオ								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
情報収集力	30	36	36	25	38	41	44	49	51
砲術技術力	60	60	74	80	87	88	89	91	91
鋼材技術力	60	60	65	66	84	85	88	89	90
機関技術力	40	40	47	49	67	69	75	77	78
航空技術力	20	20	26	28	45	52	80	80	80
電気技術力	42	70	70	70	70	70	77	80	80
国民士気	40	40	32	30	63	70	78	81	86
工業力	10000	10000	10800	12533	14700	14800	16200	15600	17400
燃料備蓄	1500000	1500000	1850000	2040000	2175000	2190000	2480000	2590000	2710000
資材	300	300	387	426	447	450	504	554	697
予算	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000	1000
兵員	60	60	82	82	85	86	98	141	157
戦闘機	180	180	185	225	459	540	630	722	852
電爆機	180	180	193	229	466	548	651	682	754
偵察機	50	50	49	61	116	127	133	154	187
新型戦闘機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケット弾	0	0	0	0	0	0	0	0	0
長距離爆撃機	0	0	0	0	0	0	0	0	0
兵員輸送船	25	25	32	30	37	37	40	49	63
燃料輸送船	75	75	97	90	110	111	122	152	198
無線	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除	解除
母港基地	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ	ハワイ
新兵器製造可能		探・照	探・照	探・照	探・照	探・照	探・照・長	探・照・長・口	探・照・長・口
重点作戦目標基地		ハワイ マニラ クレ	ラエ ポートモレスビー ソロン	ミッドウェイ ウェーキ イオウジマ	ガダルカナル ラバウル ポートモレスビー	トラック ポートモレスビー ウェーキ	グアム テニアン サイパン	グバオ イオウジマ ナハ	ナハ サセボ クレ



MSX-FAN

5月号特別付録

- 光栄
- 発売中
- 媒体/ 
- VRAM/128K
- ☎045-561-6861
- 14,800円
- 対応機種/ **MSX2/2+**
- セーブ機能 / SRAM

※CD付きは17,200円

